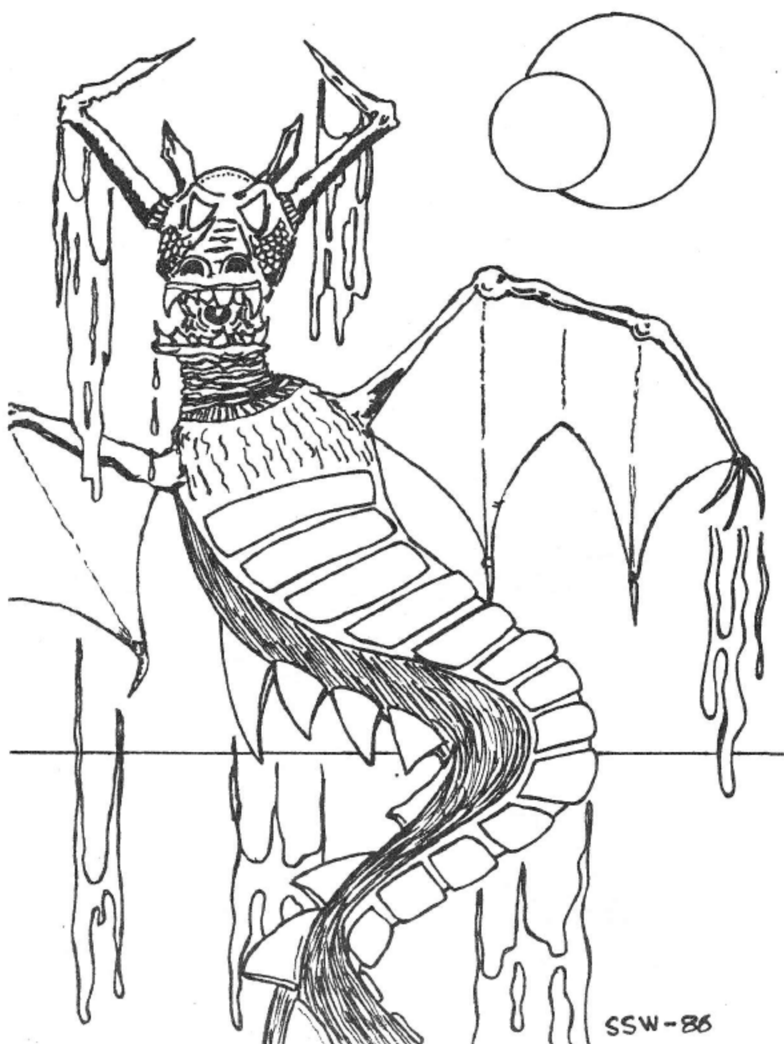
PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ARES - kun for medlemmer

Nr. 13, tirsdag 11. juni 1989

REDAKSJONELT

Nok en gang lider redaksjonelt av en viss tids- og plassmangel. Vi skal nøye oss med å fastslå at den mer omfattende ARCON 5-reportasjen må utestå til neste nummer; da kommer også de endelige resultatlistene. Dvs. så endelige som vi er istand til å gjøre dem - for øyeblikket mangler vi bl.a. AD&D-finalelaget og vinnerlaget i Warhammer, samt de to eller tre som vant i Ram-Jam-Sam-konkurransen unner spillverkstedet.



GENERALFORSAMLING

Det blir generalforsamling for 1989 på Ares-møtet tirsdag 15. august, fra kl. 1800. Generalforsamlingen er foreningens øverste besluttende organ, og skal kunne fatte alle de nødvendige avgjørelser som skal styre foreningens videre drift i det kommende året. Det skal legges frem informasjon om Ares' drift og økonomi, årsberetning, Arcon 5 og videre kongressplaner, m.m.m. Dessuten skal det velges styre for et nytt år; skulle du være interessert i å bli med for å gjøre noe for foreningen, kan du gjerne kontakte det nåværende styret så raskt som mulig. I inneværende periode har følgende sittet i styret: Helge Nesøen (formann), Jon [redacted] (kasserer), Johannes H. Berg, Trond Jansen, Ola Carlqvist (utgått V-89, og erstattet av:)/ Øystein Arnesen, Asgaut Bakke. Vi har foreløpig ikke fått beskjed om noen av disse tar gjenvalg, men Asgaut skal flytte fra byen, og stiller derfor ikke opp.

Den som har andre spørsmål, vil ta opp saker på gen.fors. eller på annen måte har noe å komme med, kan henvende seg til oss på et av de vanlige tirsdagsmøtene, eller snakke med noen i styret privat. En generalforsamling vil fort kunne ta et par timer, og vi vet allerede om noen viktige saker som kan tenkes å dukke opp (lokaler/vasking, organisasjons- og driftsform, aldresgrense etc.). Vi håper derfor at de som kommer med andre saker/forslag begrenser seg til seriøse ting. Men møt for all del opp på gen.fors.! Det er den viktigste måten du kan påvirke styringen av foreningen på.

GLIMT FRA ARES' HISTORIE

Del 6: Vekst og forandring

Stadig vekst av rollespilling kunne ofte få selve spillvirksomheten i Ares til å bli mindre viktig for mange. Det ble rett & slett bare tid til en begrenset drift av de ledende rollespillkampanjene på tirsdager; helgene var tiden i uken da man virkelig kunne utfolde seg med spilling i opptil flere dusin timer... Selvsagt gjeldt dette monster-brettspill også, først og fremst de svære *War in Europe*-kampanjene som enkelte stadig henga seg til, men det var forholdsvis få som kunne ta seg tid til så enorme brettspillprosjekter.

Etter omtrent ett års drift, hadde man etablert seg rimelig godt i Chateau Neuf; konfilkten med Universitetet om bruk av lokalet hadde gitt seg, og det eneste negative var åpningstiden - vi fikk bare være der til 2200, offisielt! Men dette ble etterhvert svært så pro forma; for det første hadde Regi-folkene våre nøkler til Chateau Neuf, og for det andre var bygningen fortsatt i de dager utstyrt med smekklås, slik at det var greit å oppholde seg der så lenge man ville. Det var evt. å komme inn etter den offisielle stengetiden som var vanskelig, men det ble delvis forsøkt løst med vaktordninger etc. Og selv om noen av Securitas-vaktene av og til reagerte på at vi var der så sent, så ble det etterhvert en fast vakt der, og han hadde vi et greit forhold til.

Jo, Ares hadde begynt å finne seg til rette som organisert klubb. På dette tidspunkt ble det forsøkt gjenopplivet et gammelt prosjekt fra de frie dagene i U 11: En journal der alle kunne føre opp resultater etc. fra spill som var blitt holdt på møtene. Det var selvsagt oftest vinnerne som skrev historien, her som ellers. Men uansett ble ikke denne journalføringen særlig kontinuerlig, og jeg er slett ikke sikker på om noen har tatt vare på den gamle boken nå. Noe som derimot fortsatt finnes, er ARES' gamle tidsskrift TITAN. Dette var et "fanzine", et amatørtidsskrift med et noe mer pretensiøst snitt enn PHOBOS, og vekten lagt på artikler, omtaler og lengre stoff, istedet for nyheter og aktualitet. TITAN ble påbegynt tidlig i 1982 av den energiske og entusiastiske Jonny Axelsson, som etterhvert fikk litt hjelp av undertegnede.

Som vanlig var det imidlertid problemer med å skaffe folk til å holde driften igang, og dessuten visse problemer med å holde kontakt med alle medlemmene. Noe av dette gjenspeiles i det tilløpet til et nyhetsskriv som vi trykker i faksimile her:

ARES - FORENING FOR SIMULERINGSSPILL
Postboks 48, Blindern, OSLO 3

Til alle med interesse for krigsspill, rollespill, science fiction- og fantasi-spill m.m.:

Ares begynte sin virksomhet ifjor, og har stort sett konsentrert seg om å avholde faste møter, samt foreningens nye medlemsblad, TITAN. I påvente av mer håndfaste servicetilbud har vi ikke sendt ut flere skriv eller innkrevet mer kontingent enn det noen av dere betalte ifjor.

Imidlertid har vi på denne tiden kommet i kontakt med langt flere interesserte, og vet at flere av dere trenger nøyaktige opplysninger om Ares og det vi driver med. Vi er nå såpass godt organiserte at en formell medlemsordning kan etableres.

Møter: Ares avholder medlemsmøter/spillkvelder hver uke i *Seminarrom 2, Chateau Neuf*. Dette er i 1. etasje på Studentersamfundets hus (Chateau Neuf), Slemdalsvn. ved Majorstuen stasjon. Møtedag er tirsdag, og det vil være folk tilstede der etter kl. 17.00.

Norcon 4: Ares vil være representert på den science fiction-kongressen som avholdes på Blindern 6.-8. august. Foreningen vil stille opp med spill, demonstrasjonsopplegg og stand. Dessuten stiller rollespillgruppen *Simula* med salgsstand m.m. Kongressen ellers har et blandet program med film, foredrag, boksalg, video, auksjon m.m. Sted: *Kjemisk Institutt (nedre Blindern, inngang fra Apalvn.)*

Andre arrangementer: Spill-opplegg hjemme hos medlemmene forekommer svært ofte - f.eks. spilles det der svært mye *Dungeons & Dragons* og dessuten "monsterspill" som *War in Europe*. Det er meningen å avholde en eller annen form for turnering snart. Vi skaffer dessuten informasjon om større arrangementer (kongresser osv.) i Skandinavia.

Medlemskap: Inntil videre er medlemskontingenten fastsatt til kr. 15,00 pr. år. Den kan betales inn på møtene, eller til vår postgirokonto, *5 19 80 49* (adresse som over).

I navnet er foreningen en studentforening, men vi er åpne for alle interesserte. Alle henvendelser om informasjon, spørsmål og forslag rettes til vår postadresse.

Styret: Foreløpig sitter det styret som ble valgt i fjor: Knut Aarvig (formann), Jørn Uno Myrvoll (kasserer), Egil Stenseth (sekretær), Johannes H. Berg, Arne Løkketangen og Geir Aaslid. Er noen interessert i å bli med i styret, så tar vi svært g gjerne imot henvendelser om det. Årsmøte og nytt valg vil bli holdt til høsten.

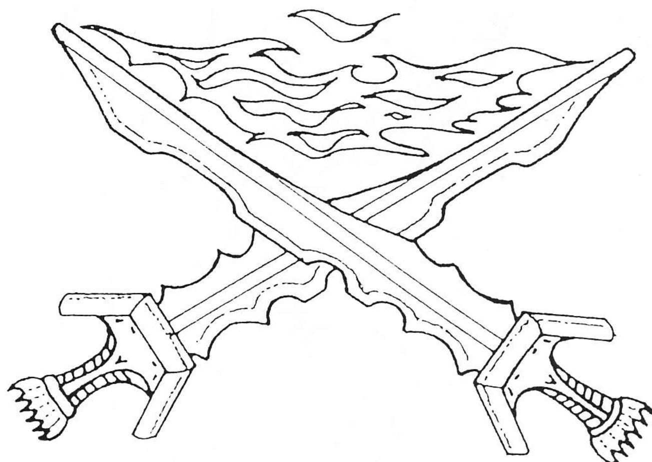
Informasjon: For å holde kontakten med våre medlemmer, regner vi med å sende ut flere slike nyhetsskriv fremover; skal du fortsatt motta informasjon fra oss, er dette imidlertid avhengig av at medlemsavgiften er betalt...

Vel møtt på tirsdagsmøter, på Norcon (eller begge deler)

Styret i Ares.

Det ble bare med dette ene skrivet, men TITAN kom med flere nummer etterhvert, og så fikk vi dessuten et annet blad... Men mer om dette neste gang.

- Johannes H. Berg



MERKEDAGER 11. JULI

TORSDAG 11. JULI 1940
Lord Halifax erklærer i overhuset om stillingen i Midtøsten bl.a. at Storbritannia føler seg bundet til Tyrkia med de sterkeste bånd. I underhuset erklærer viseutenriksministeren at regjeringen har søkt og fremdeles søker å bedre forbindelsene med Sovjet-Samveldet.

TORSDAG 11. JULI 1940
Etter at Vichyregjeringen 9 juli har fått fullmakt av senatet og kammeret og 10. juli av nasjonalforsamlingen til å utarbeide en ny forfatning for Frankrike, har marsjal Pètain nå undertegnet denne. I paragraf 1 erklærer han å ville overta funksjonene som statssjef. De følgende paragrafer gjør nærmere rede for statssjefens myndighet. Denne står ikke tilbake for de tyske og italienske diktatorers. Det demokratiske Frankrike eksisterer ikke lenger.

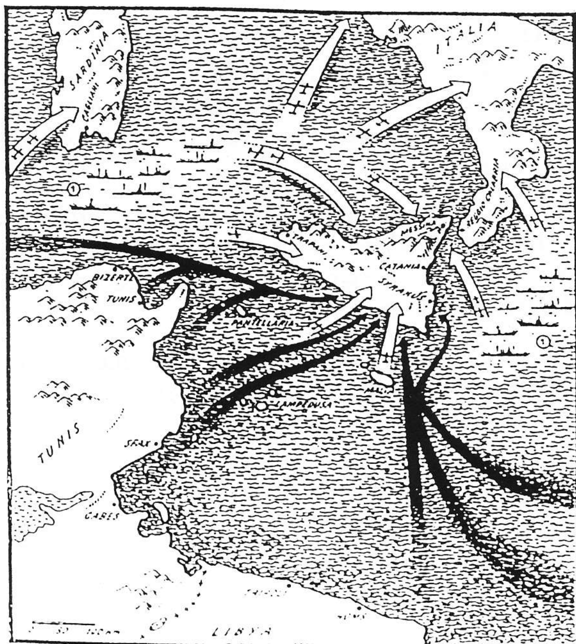
FREDAG 11. JULI 1941
Vitebsk faller. Marsjalene Vorosjilov, Timosjenko og Budjenny får kommandoen over henholdsvis nord-, midt- og sydfronten i Sovjet-Samveldet. Sovjetfly bomber rumenske oljefelter og raffinerier ved Ploesti.

LØRDAG 11. JULI 1942
Situasjonen ved Voronesj og Don begynner å bli alvorlig for russerne.

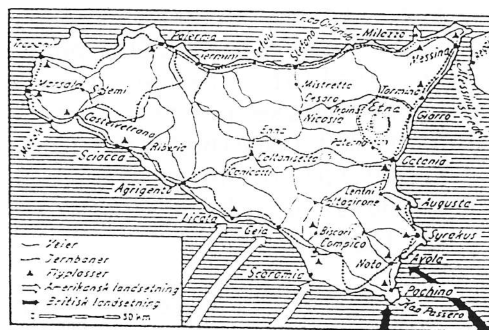
LØRDAG 11. JULI 1942
Havnebyen Wen-chow i det sydøstlige Chekiang blir besatt av japanerne.

LØRDAG 11. JULI 1942
De britiske stillinger ved El Alamein konsolideres. Det er tatt over 2000 fanger.

SØNDAG 11. JULI 1943

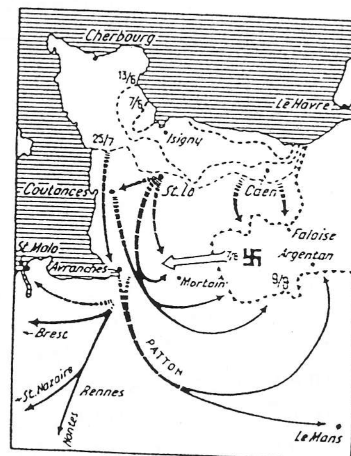


Det italienske hovedkvarter melder at det raser et heftig slag på kysten av Sydøst-Sicilia. Italienske og tyske tropper kjemper energisk mot de landsatte stridskrefter. De holder tappert stand mot trykket. Det meldes fra alliert side at troppene har fått fast fotfeste på Sicilia og fortsetter framrykningen. I nærheten av Gela har flåteavdelinger med hell deltatt i forsvaret mot stridsvognforsterkninger, som kom inne fra landet. Det opplyses nå at invasjonen ble gjennomført av to store grupper. Den ene gikk i land ved Kap Passero på Sicilias sydøstlige hjørne og syd for Syrakus. Den annen løp inn i bukta ved Gela og ved byen Licata lengre vest. Det meldes fra tysk side at to andre landgangsforsøk, et nord for Syrakus og et ved Marsala, ble vist tilbake.



Etter [illegible] døgers voldsom bombing av Sicilias flyplasser, jernbaner, telefon- og telegrafsentraler, radiostasjoner og andre viktige militære anlegg gikk de allierte i land den 10. juli 1943 på de steder som pilene på kartet viser.

TIRSDAG 11. JULI 1944
Det kjempes hardt ved St. Lo, som ligger 25 km syd for Isigny.



Bradleys gjennombrudd ved St. Lo ble 7. august fulgt av et tysk motstøt. Dette tok sikte på å avskjære de amerikanske motorstyrker fra deres forsyninger, men forsøket ble knust av de allierte flyvåpen og artilleri. Således ble på en dag 135 tyske tanks ødelagt av jagere og jagerbombere (særlig var rakettene fra de britiske Typhoons av stor virkning). Nå var restene av de tyske panserdivisjoner selv i fare for å bli avskåret.

ONSDAG 11. JULI 1945
Det meldes i et kommuniké at siden 7. desember 1941 er over 7000 japanske fly blitt ødelagt, mot amerikanske tap på 2700. Bare i slaget om Okinawa ble 3700 japanske og 650 amerikanske fly ødelagt.

Trond Jansen

Hvordan vinne Merchant of Venus

I sommervarmen er det kanskje ikke særlig fristende å spille Empires In Arms og lignende, og da kan det være nyttig å vite hvordan man vinner det ludo-lignende spillet Merchant of Venus. Som vanlig forutsetter jeg at man spiller uten optional-regler.

For det første må du huske at tid er penger. Planlegg reiseruten slik at du får handlet i hver runde eller nesten hver runde, skaff deg skip som går raskt, og planlegg alle utstyrsanskaffelser i god tid slik at du ikke plutselig finner ut at du må stå en ekstra runde på en planet for å få til det du ville.

For det andre må du huske at penger er penger. Du trenger bare 2000 penger for å vinne spillet. Det er ikke mye. Hvis du bruker masse penger på f.eks. en freighter med combined drive, har du gitt de andre spillerne et forsprang som det er høyst usikkert om du vil klare å ta igjen.

For det tredje bør du vite at romhavner er bedre enn penger. Hvis du har mer penger enn du trenger til å kjøpe varer, så invester i romhavner. De teller som penger, kan spare deg for handletid, og kan gi deg en ekstrainntekt.

Jon [redacted]



JAMES BOND

Nylig prøvde *Stan Rice* (Helge N.), *David Thornquist Mirkhem* (Tomas M.) og *Douglas Hofstaedter* (Roffe) seg på James Bond-scenarioet "Goldfinger". Det gikk ganske bra. Riktignok var starten dårlig, da Rice lot seg overmanne av alkoholen i klubbhuset på Royal St. Marks-golfbanen utenfor London, og Mirkhem (DEX 6) tapte med glans golfmatchen mot Goldfinger. Goldfinger trengte ikke engang å jukse. Så gikk turen til Johannesburg, der Rice & Co. var veldig forsiktige. Men de klarte da i det minste å følge sporet videre til Gstaad i Sveits. I Gstaad imponerte spillerne. F.eks. forkledde Mirkhem (uten Disguise-skill) seg perfekt som fabrikkarbeider i Goldfingers mystiske fabrikk, og fant ut en del om hva som foregikk. Siden spillerne bare var rookies, var det akseptabelt at de "løste" oppdraget ved å massakrere Goldfinger og vaktene hans. Kort fortalt stormet spillerne inn i et fabrikklokale og meide ned alle som var der inne. Resultatet var at Goldfinger ble drept (faktisk!), og at Oddjob og Hofstaedter trolig omkom da bygningen styrtet sammen. Som vanlig i JB-scenarioer hadde ikke spillerne peiling på hva som egentlig hadde foregått, og brydde seg heller ikke nevneverdig om det...

Jon [redacted]

HVORDAN TAPE JUNTA...

West End Games-spillet JUNTA trenger vel knapt noen introduksjon.

I dette klassiske spillet er spillernes mål å tjene flest mulig U-landshjelp-penger/pesos inn på sin bankkonto i Sveits, og (nesten) alle midler er tillatt for å oppnå målet.

Ettersom spillet har et maks. deltagerantall på 7 spillere, er det gjennomsnittlig ganske lett å tape.

Ivrige tapere vil muligens finne noen gode råd til folk som spiller JUNTA for å tape.

Noen av disse rådene er:

1: Har du noen Secret Donation-kort eller annen småsnacks, så spill disse før du går i banken. Da ser alle de andre spillerne at *du* har mange penger på hånden, og det er jo *bare* hyggelig.

2: Har du noen Assassination- eller Anti-assassin-kort, så gi dem til de andre spillerne for å oppnå gode, hyggelige medspillere og et godt miljø.

3: Er du innenriksminister, så ikke bry deg spesielt med å bruke muligheten til å drepe medspillere som er i banken når du kan.

4: Er du president, så gi mest mulig penger til medspillerne, og gi det i store sedler.

5: Bry deg ikke om å sette noe i banken før du har mange millioner pesos å sette inn (En stor bunke med penger sjarmerer jo de andre spillerne)...

Anonymus